



Counter Strike Source 5 on 5

Stand: 11.01.06

VERSION

Gespielt wird Counter-Strike:Source in der jeweils aktuellen Version.

SPIELMODUS

Es wird nach dem Maxrounds-Prinzip gespielt mit 15 Runden, d.h. jedes Team muss auf jeder Seite (Angreifer und Verteidiger) jeweils 15 Runden spielen. Sollte ein Team 16 Runden gewonnen haben, ist das Spiel beendet.

OVERTIMES

Sollte ein Spiel unentschieden ausgehen, kommt es zu einer Overtime auf derselben Map. Overtimes werden mit Maxrounds 3 und Startmoney 10000 gespielt. Es werden so lange Overtimes auf derselben Map gespielt, bis eines der Teams es geschafft hat, in einer Overtime 4 Runden zu gewinnen.

TURNIERMODUS

Es wird nach dem Double Elimination Verfahren gespielt.

SEITENWAHL

Die Seitenwahl wird per Messerrunde entschieden, der Sieger darf die Seite wählen.

MAPS

Die Maps der einzelnen Runden werden vor Turnierstart ausgelost. Die Maps werden ohne Zurücklegen gezogen. Sollte der Mappool bei einem großen Turnierbaum ausgeschöpft sein, werden nach der letzten Map alle Maps zurück in den Mappool gelegt und die Ziehung beginnt von vorne. Es dürfen keine Maps aus dem Mappool gestrichen werden. Ist die Map einmal durch den Veranstalter für die anstehende Runde festgelegt, dürfen die Teams sich nicht auf eine andere Map einigen. Es werden Maps aus folgenden Mappool gespielt:

- de_aztec
- de_cbble
- de_chateau
- de_dust
- de_dust2
- de_piranesi
- de_prodigy
- de_train

FINALE

Im Overall-Finale wählen beide Finalisten eine Map (aus dem Mappool), dabei wird die Map des aus dem Loserbracket kommenden Teams zuerst gespielt. Das Team aus dem Winnerbracket muss nur eine Map gewinnen, um das Finale für sich zu entscheiden, das andere Team muss auf beiden Maps siegen. Ein Unentschieden auf einer Map ist nicht möglich, da jede Map ausgespielt werden muss. Dem Teilnehmer aus dem Winnerbracket ist die Seitenwahl vorbehalten.

EINSTELLUNGEN

Das Modifizieren jeglicher Spielermodels, Sounds, Texturen, Huds oder Sprites ist verboten. A3D ist verboten. Jegliche Veränderungen werden mit der Disqualifikation des gesamten Teams geahndet.

CHEATS UND SCRIPTE

Jegliche Arten von Scripts / Cheats sind verboten. Ausgenommen sind Buyscripts, Adminscripts oder Demorecord/-stopscripts. Der Befehl "stopsound", sowie BenPsycho Aliases und andere Scriptsammlungen mit unerlaubten Scripts sind komplett untersagt. Alle Scripts / Einstellungen müssen sich in der userconfig.cfg befinden. Jeglicher Einsatz von anderen Configdateien per Hand, bind oder Script ist untersagt. Diese Scripte müssen jeder Zeit für den Admin einsehbar sein.

DOPPELBINDINGS

Jegliche "Doppelbinds" sind verboten (Duckjump etc).

Darunter fallen nicht die Befehle:

- say_team

- showscore
- timeleft
- adjust_crosshair
- slot10
- radiocommands
- buycommands.
- use weapon_<waffe>

Außer mit diesen Befehlen darf nur ein Command pro Taste gebündelt sein. Wenn man das integrierte Kaufscript nutzt, sind beim Kaufen mehrere pro Taste erlaubt.

SPIEL- UND MAPBUGS

Das Ausnutzen von HL/CS Engine Bugs ist untersagt dazu zählen z.B. "undefuseable bombs", "silent run", jegliche Arte von Mapbugs (Eine genaue Liste folgt noch)

SPECTATOR

Spectator dürfen nur von der Turnierleitung bestätigte Leute sein (HLTV, Admins).

AUSWECHSELSPIELER

Auswechselspieler sind nur in begründeten Fällen gestattet und müssen von der Turnierleitung genehmigt werden.

MODIFIKATIONEN DER EINSTELLUNGEN

Werden an den Einstellungen unerlaubte Änderungen vorgenommen, bekommt das Team einen Defaultloss.

AUSNUTZEN VON MAP- UND SPIELBUGS

Sollte ein Team nachweislich einen Bug ausgenutzt haben, werden vom Endergebnis des Spiels zwei Runden beim entsprechenden Team abgezogen und beim anderen Team addiert. Dies kann mehrmals in einem Spiel vorkommen, die Abzüge/Boni addieren sich dann. Bsp.: Sollte das Spiel 16:14 zu Ende gegangen sein und das Siegerteam hat einmal einen Bug ausgenutzt, so ändert sich das Ergebnis (-2:+2) und somit gewinnt das andere Team. Das Ausnutzen von Spielbugs kann in schweren Fällen auch zu einem Defaultloss führen.

SERVERSETTINGS

Alle Spiele werden mit folgenden Serversettings ausgetragen:

```
mp_allowspectators "1"
mp_autokick "0"
mp_autoteambalance "0"
mp_buytime "0.25"
mp_c4timer "35"
mp_chattime "5"
mp_decals "300"
mp_fadetoblack "0"
mp_flashlight "1"
mp_footsteps "1"
mp_forcecamera "1"
mp_freezetime "6"
mp_friendlyfire "1"
mp_limitteams "20"
mp_logecho "0"
mp_logfile "1"
mp_maxrounds "0"
mp_roundtime "2.5"
mp_spawnprotectiontime "0"
mp_startmoney "800"
mp_timelimit "0"
mp_tkpunish "0"
mp_winlimit "0"
decalfrequency "60"
host_framerate "0"
log "1"
sv_accelerate "5"
sv_airaccelerate "10"
sv_allowdownload "1"
sv_allowupload "1"
sv_alltalk "0"
sv_cheats "0"
sv_friction "4"
sv_gravity "800"
sv_maxrate "20000"
```

```
sv_minrate "20000"  
sv_maxupdaterate "101"  
sv_minupdaterate "101"  
sv_maxspeed "320"  
sv_pausable "1"  
sv_stepsize "18"  
sv_timeout "65"  
sv_voiceenable "0"  
sv_wateraccelerate "10"  
sv_waterfriction "1"
```

Werte, die nicht speziell gesetzt werden, sind als Standardwerte zu verstehen. Die Serversettings sind von beiden Seiten vor Spielbeginn zu überprüfen. Protekte die nach Spielbeginn eingereicht werden, sind nicht gültig. Der Server sollte möglichst mit einer tickrate von 100 gestartet werden (-tickrate 100).

CLIENTSETTINGS

Alle per CS-Menue veränderbaren Settings, dürfen verändert werden. Folgende Werte müssen dabei den hier aufgeführten Werten entsprechen:

```
mat_picmip -1,0,1,2  
mat_loadtextures 1  
mat_bumpmap 1  
mat_debugdepth 0  
mat_debugdepthmode 0  
mat_diffuse 1  
mat_mipmaptextures 1  
mat_norendering 0  
mat_showlightmapcomponent 0  
mat_texture_limit -1  
cl_crosshairalpha 200  
cl_interp 0.01,0  
cl_cmdrate 100  
cl_updaterate 100  
demo_recordcommands 1
```

Des Weiteren dürfen folgende Befehle in der Console oder in der Config verändert werden:

```
cl_ragdoll_physics_enable  
cl_crosshaircolor  
cl_crosshairscale  
cl_dynamiccrosshair  
cl_radartype  
cl_showfps  
cl_interpolate  
cl_smooth  
cl_lagcompensation  
mat_monitorgamma  
mat_specular  
mat_vsync  
mat_dxlevel  
mat_mouseaccel1  
mat_mouseaccel2  
fps_max  
r_RainSimulate  
hud_fastswitch  
net_graph  
net_graphpos
```

Legende:

<= : kleiner/gleich

>= : größer/gleich Jegliche Veränderungen nachfolgender Werte sind verboten. mat_proxy mat_depthbias_normal
Legende: <= : kleiner/gleich >= : größer/gleich